La Dictée Magique

1103340-0303

TEXAS INSTRUMENTS

Voici une extraordinaire machine parlante destinée à faciliter aux enfants l'apprentissage de l'orthographe. Son vocabulaire a été sélectionné, selon des critères pédagogiques rigoureux.

Simple et amusante, la Dictée Magique prononce des mots que l'enfant épelle sur le clavier. En dialoguant avec la Dictée Magique, l'enfant apprend l'orthographe à son propre rythme et enrichit son vocabulaire.

La Dictée Magique est un système électronique sans équivalent dont la capacité peut être accrue grâce à des modules.

MODULES

MODULES FRANCAIS

DM-MOD-1	• Les Mots de Base
DM-MOD-2	• Les Mots de Difficiles
DM-MOD-3	• Les Animaux Familiers
DM-MOD-4	• Les Magasins de la Rue
DM-MOD-5	• Les Extra-Terrestres

MODULES ANGLAIS

5 Modules sont disponibles :

- **Vowel Power :**
- **Super Stumper 456 :**
- **Mighty Verbs :**
- **Magnificent modifiers :**
- **Homonym Heroes :**

Les modules anglais sont utilisables sur la *Dictée Magique* et le *Speak & Spell* anglais.

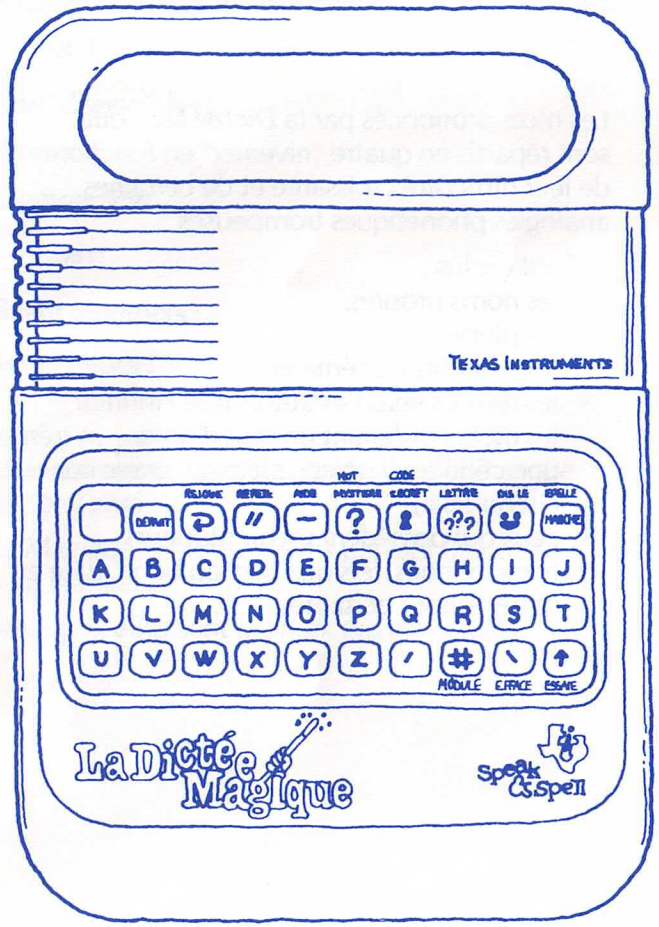
Sur la *Dictée Magique*, les lettres et les phrases de contrôle sont prononcées en Français.

Sur le *Speak & Spell*, elles sont prononcées en Anglais.

Les mots prononcés par la *Dictée Magique* sont répartis en quatre "niveaux" en fonction de leur difficulté croissante et de certaines analogies phonétiques trompeuses :

Sont exclus :

- les noms propres,
- les pluriels,
- les adjectifs au féminin,
- les formes verbales autres que l'infinitif,
- les mots contenant un trait d'union, un tréma, une cédille ou un accent (aigu, grave ou circonflexe),
- ceux qui possèdent un ou plusieurs homophones, tels que bon ou bond, date et datte, auteur et hauteur, etc.



La Dictée Magique

Speak & Spell

Opérations de base

MARCHE

La touche MARCHE met en marche la *Dictée Magique*. La musique à 4 tons vous indiquera que l'appareil est en marche, l'affichage indiquant EPELLE A. La *Dictée Magique* a 4 niveaux de difficulté, sélectionnés en pressant A, B, C, D. Quand EPELLE A se trouve sur l'affichage, la *Dictée Magique* est prête à sélectionner des mots de la liste de niveau A. La difficulté croît du niveau A au niveau D (voir liste des mots).

DEPART

Appuyez sur DEPART pour commencer. La *Dictée Magique* dit : "EPELLE - - - - -". Vous écrivez alors sur le clavier le mot entendu.

ESSAIE

Quand le mot est écrit sur le clavier, vous appuyez sur ESSAIE pour entrer le mot. Si l'orthographe est correcte, la *Dictée Magique* vous le dit et vous donne un autre mot à épeler. Dans le cas contraire vous avez droit à un second essai. Si la seconde tentative est encore mauvaise, la *Dictée Magique* prononcera le mot et l'orthographiera correctement. Après chaque groupe de 10 mots, la *Dictée Magique* donne le score sur l'écran. L'appareil vous dit combien de mots ont été épelés correctement et combien étaient mauvais.

REJOUE

La touche REJOUE vous donne de nouveau la même liste de 10 mots.

REPETE

Si vous voulez entendre de nouveau un mot appuyez sur REPETE.

EFFACE \ Si vous faites une erreur, appuyez sur \ EFFACE.

DIS LE Pressez la touche DIS LE. Un autre niveau de difficulté peut être sélectionné en appuyant sur B, C ou D.
Cette activité est l'équivalent d'une dictée préparée : l'enfant voit et répète une série de 10 mots avant de les épeler. Appuyez sur DEPART DEPART pour commencer.
Un mot apparaîtra sur l'affichage et la *Dictée Magique* vous dira "DIS". Après une courte pause vous permettant de dire le mot, la *Dictée Magique* prononcera le mot. Un nouveau mot apparaîtra alors. Après 10 mots prononcés, la *Dictée Magique* vous demandera d'épeler les mêmes 10 mots

LETTRE ??? Prononce une lettre. Les lettres sont choisies de manière aléatoire par la *Dictée Magique*.

CODE SECRET Appuyez sur CODE SECRET et la *Dictée Magique* codera et décodera des mots. Ecrivez un mot, appuyez sur ESSAI et le mot est décodé.

MOT MYSTERE ? Appuyez sur ? MOT MYSTERE et la *Dictée Magique* pensera à un mot (du niveau C ou D) et montrera en pointillé le nombre de lettres du mot. Le joueur doit deviner le mot. Il appuiera sur les touches correspondantes. Si la lettre choisie est une des lettres du mot mystérieux la lettre se place dans le mot et une petite musique retentit; si la lettre choisie n'est pas une des lettres du mot mystérieux vous avez droit à un nouvel essai. Après 7 coups manqués, la *Dictée Magique* vous donne la solution.

AIDE — Utilisée avec le jeu du mot mystérieux, la touche — AIDE donne une des lettres du mot mystérieux quand on appuie dessus. L'utilisation de la touche — AIDE compte pour 2 coups.

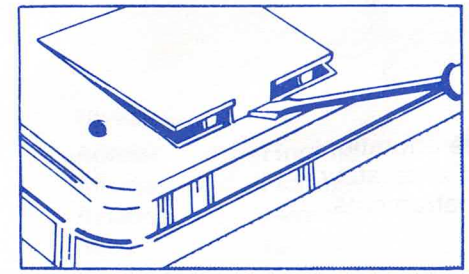
La touche ' est utilisée pour mettre une apostrophe sur l'affichage.

MODULE # Une liste de mots additionnels est disponible sous forme de modules s'enfichant dans le dos du *Speak & Spell*. Quand un module est en place, appuyez sur la touche # MODULE 2 et vous accéderez à la nouvelle liste de mots. Appuyez de nouveau sur la touche # MODULE 2 et l'appareil reviendra à la liste de mots initiale.

ARRET ARRET Eteint la *Dictée Magique*. Pour ne pas décharger les piles, la *Dictée Magique* s'éteint automatiquement après 5 minutes de non utilisation. De toute façon on pourra économiser considérablement les piles si l'appareil est éteint juste après l'utilisation.

Information sur les piles

Quatre piles alcalines de 1,5V sont nécessaires. Si vous utilisiez un autre type de piles, enlevez les après utilisation. Pour introduire les piles, enlevez la fenêtre du compartiment batterie en la soulevant doucement avec un tournevis, une clé, une pièce.



Suivez alors les instructions imprimées sur la surface du compartiment des piles.

Un adaptateur (AC 9199) est disponible.

Indicateur d'usure des piles

Les piles alcalines assurent une autonomie d'utilisation d'environ 15 heures à la *Dictée Magique*. Les piles devront être remplacées dans les cas suivants :

1. Affichage faible et anormal
2. Fonctionnement anormal
3. Prononciation anormale des mots ou sonorités inhabituelles.

En cas de difficulté

1. Assurez-vous que la *Dictée Magique* est en marche.
2. Vérifiez l'usure des piles.
3. Si l'affichage est déficient ou si l'appui des touches n'a aucun effet, enlevez toutes les piles et remettez les. Si le fonctionnement ne redevient pas normal, remplacez les piles.
4. Si les piles sont neuves et correctement installées, revoyez les instructions de fonctionnement pour être certain que les différentes étapes de mise en marche ont été effectuées correctement.

Utilisation avec écouteur individuel :

La prise pour brancher le casque se trouve sur le côté droit de "La Dictée Magique". Lorsque le casque est connecté, le son du haut-parleur est automatiquement coupé.

Adaptateur

La garantie ne couvre pas les détériorations consécutives à l'utilisation d'un adaptateur différent du AC9199 de Texas Instruments.

Niveau A

Animal
Bol
Bille
Camarade
Canal
Caramel
Carnaval
Carton
Chaleur
Chose
Farine
Feu
Fille
Fleur
Fromage
Marche
Neveu
Noir
Parent
Partir
Potiron
Poulet
Premier
Sardine
Seul
Sucre
Tartine
Tasse
Tigre
Trou
Vendredi
Ventre
Vitrine

Niveau B

Acier
Besoin
Blouse
Bois
Campeur
Chaise
Chance
Chanson
Chienne
Cousin
Deux
Dindon
Espoir
Fleuve
Froid
Gant
Jambon
Lange
Ligne
Long
Montagne
Orange
Pantalon
Poison
Poisson
Quille
Raisin
Renard
Six
Soigner
Valise
Volaille
Voyage

Niveau C

Adresse
Allonger
Aviation
Bijou
Bouillon
Caillou
Carotte
Champion
Choix
Commode
Courrier
Cravate
Crayon
Culotte
Femme
Feuille
Fils
Flamme
Heureux
Homme
Horloger
Jaloux
Jamais
Loup
Monsieur
Mouiller
Oreiller
Souhait
Soupir
Sourire
Taquiner
Terrain
Toujours
Tronc
Pavillon
Pigeon
Pompon

Niveau D

Accident
Addition
Agrafe
Arracher
Atterrir
Autocar
Buffet
Ceinture
Chahuter
Clown
Commis
Comptoir
Courir
Cyclisme
Dizaine
Doigt
Drap
Dynamo
Examen
Exciter
Exclu
Hache
Hachis
Hareng
Houille
Inclus
Larynx
Mourir
Passion
Photo
Phrase
Physique
Plomb
Skieur
Souffrir
Soufre
Thorax
Tricycle
Wagon

GARANTIE LIMITÉE D'UN AN POUR LES PRODUITS ÉDUCATIFS

Cette garantie limitée de Texas Instruments est accordée à l'acheteur et utilisateur d'origine du produit éducatif.

DURÉE DE LA GARANTIE: Ce produit éducatif de Texas Instruments est garanti pour une période d'un an à compter de la date d'achat par l'acheteur d'origine.

ÉTENDUE DE LA GARANTIE: Ce produit éducatif de Texas Instruments est garanti contre tout défaut de matériel ou de fabrication. **CETTE GARANTIE SERA ANNULÉE SI LE PRODUIT ÉDUCATIF A ÉTÉ ENDOMMAGÉ SUITE À UN ACCIDENT, UNE UTILISATION ABUSIVE, UN MAUVAIS ENTRETIEN, PAR NÉGLIGENCE OU PAR TOUTE AUTRE CAUSE NON PROVOQUÉE PAR UN DÉFAUT DE MATÉRIEL OU DE FABRICATION.**

DÉSISTEMENT DE GARANTIE: TOUT GARANTIE IMPLICITE SOULEVÉE PAR CETTE VENTE ET COMPRENANT MAIS SANS Y ÊTRE LIMITÉES, LES GARANTIES IMPLICITES DE BONNE VENTE ET D'APTITUDE À PRODUIRE UNE TÂCHE PARTICULIÈRE, EST LIMITÉE À UN AN TEL QUE SUSMENTIONNÉ.

TEXAS INSTRUMENTS NE SAURAIT ÊTRE TENU RESPONSABLE POUR LA PERTE D'UTILISATION DU PRODUIT ÉDUCATIF OU DE TOUT AUTRE COÛT, DÉPENSE OU DOMMAGE FORTUIT OU INDIRECT SUBI PAR L'ACHETEUR OU PAR TOUT AUTRE UTILISATEUR.

Certaines provinces ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou des dommages indirects. Il se peut donc que ces limitations et exclusions ne s'appliquent pas dans votre cas.

DÉDOMMAGEMENTS LÉGAUX: Cette garantie vous donne droit a des recours légaux spécifiques et est également susceptible de vous accorder d'autres droits qui varient d'une province a l'autre.

GARANTIE: Au cours de la période d'un an susmentionnée votre produit éducatif électronique TI sera réparé ou remplacé par un modèle renové en usine de qualité égale (au bon jugement de TI) lorsque le produit éducatif est envoyé en port payé et assuré à l'un des service après-vente de Texas Instruments. Le produit éducatif répare ou remplacé portera la garantie originale ou, si elle est plus longue, une garantie de six mois. À part les frais d'envoi, tout produit éducatif sous garantie sera réparé ou remplacé sans frais. TI recommande fortement d'assurer le produit éducatif à sa juste valeur avant de le poster.

SERVICE APRÈS-VENTE

Si l'aide pédagogique doit être réparée, vous pouvez la retourner en port payé à l'un des services après-vente Texas Instruments indiqué ci-dessous. L'aide devrait être bien emballée et protégée contre les chocs et la manutention brusque. Pour votre protection, assurez l'envoi. Texas Instruments n'assume aucune responsabilité pour la perte ou les dommages imputés à un envoie qui n'est pas assuré.

Veuillez joindre une note indiquant le problème connu et faire mention de vos nom, adresse, ville et code postal pour le renvoi.

Les unités sous garantie seront réparées ou remplacées aux termes de la garantie limitée. Les unités qui ne sont plus garanties seront réparées ou remplacées (au choix de TI) et les frais de service alors en vigueur seront facturés.

Comme le service dessert tout le Canada, il nous est impossible de retenir les unités aux fins d'estimation. Pour savoir quels sont les frais de service, veuillez communiquer avec le service des relations à la clientèle.

GARANTIE

Pour renseignements au sujet de service
Écrivez au Service des Relations à la Clientèle
41 Shelley Road, Richmond Hill, Ontario L4C 5G4

SERVICE APRÈS VENTE
TEXAS INSTRUMENTS
Texas Instruments Consumer Service
41 Shelley Road,
Richmond Hill, Ontario
L4C 5G4
Tel. (416) 884-9181

CENTRES D'ÉCHANGE
Texas Instruments Incorporated
912-12th Street S.W.
Calgary, Alberta
T2R 1K7
Tel. (403) 245-1218

Texas Instruments Incorporated
9460 Trans Canada Hwy
St. Laurent, Quebec
H4S 1R7
Tel. (514) 336-1860

Texas Instruments Consumer Service
90-10451 Shellbridge Way
Richmond, B.C.
V6X 2W8
Tel. (604) 278-4871

TEXAS
INSTRUMENTS

Printed in Canada
Imprimé au Canada

TEXAS INSTRUMENTS, 1981 1110875-1001 1110876-1001 ASSY FNOm395C1881LA